# GUÍA DEL CÓMIC

WWW.LAGUIADELCOMIC.COM

VOLUMEN#3

GRATUITA

NÚMERO ESPECIAL

GRANADA 2002
JOSE LUIS MUNUERA
FANTAGRAPHICS
NOVEDADES
SPIDERMAN

1 PRIMERA PÁGINA ¿gritar en el desierto?.
2 SALÓN DE GRANADA 2002 empezamos la temporada
4 BAGGE vs REYNOLDS vs MOCHIZUKI relumbrón
5 MUNUERA entrevistamos a nuestra avanzadilla en Francia
6 SPIDERMAN vamos preparando el estreno

Granada, primer gran evento comiquero del año. Como un ciclo se repiten ciertos hábitos y Granada nos sirve de pretexto para saludar a viejos amigos y a algunas de las novedades editoriales pre-oleada barcelonesa, y hacer balance y planes de futuro cara a la temporada que se nos viene encima. Como cualquier Presidente de un club de fútbol cualquiera, vamos. Lo que mirado con frialdad no deja de ser una buena noticia en sí misma. Me explico: ¿quien podría imaginar hace diez años que a estas alturas tendríamos un circuito de propuestas tan estable y diverso a lo largo de la geografía nacional como del que disfrutamos en estos momentos? Con todos los defectos que se quiera (que no son pocos y entre todos hemos de ser capaces de subsanar) ciudades como Granada, Barcelona, Coruña o Madrid se han convertido en referencias señaladas para los aficionados a los tebeos de nuestro país. Por no citar propuestas en principio más modestas pero no por ello menos pujantes como pueden ser Avilés, Cangas, Alicante, Gijón o Tenerife. Y muchas más que nos dejamos en el tintero. A ese demasiado habitual discurso de tono pesimista y autocompasivo hay que ponerle los pies en el suelo: porque, aunque aún podemos hablar de este sector como de un hermano pobre con algo de cenicienta, ya nadie le puede negar este buen momento comercial. Otro dato: la envidiable salud de la que goza la independencia más recalcitrante, esa que a base de insistencia y mucho sacrificio (al final lo único que realmente está fallando en todo este tinglado van a ser las ventas) ha conformado un panorama diverso de enorme calidad: desde miradas más clásicas y artísticas (Sinsentido o De Ponent, representadas en este Salón por su máximo defensor e ideólogo, Jesús Cuadrado), hasta la apuesta abierta por los tebeos de aventuras y entretenimiento de Dolmen o Dude (que precisamente presentarán novedades en este Salón), pasando por la visión heterodoxa de Astiberri , Subterfuge, Amaníaco o D2ble D2sis. Lo dicho la oferta es amplia. Tan sólo falta que la demanda crezca en la misma medida.

Y es que revisando los nombres de algunos de los invitados a este Salón de Granada, es cuando uno empieza a darse cuenta de lo rápido que suceden las cosas en un medio, que muchos consideran estancado. Hace sólo diez años que explosionaba un fenómeno, Fantagraphics con Peter Bagge a la cabeza, que hoy llega a este Salón consolidado y con el marchamo de clásico. Tanto como unos Mauro Entrialgo o Calpurnio, que a principios de los años noventa aún luchaban por hacerse un hueco en la industria y hoy acuden a Granada con una obra sólida tras sus espaldas. Nombres como Merino y Pacheco, se han convertido en auténticos padrinos de la segunda conquista española de América, ayer una utopía tanto como una evidencia hoy. Y qué decir de un fenómeno como el manga que, con productos de la calidad de *Dragonhead*, se ha aupado a la cabeza de las preferencias de muchos lectores de tebeos, tiempo atrás abiertos detractores del género. Son esas cosas que nos hacen pensar en que tal vez esto de la historieta no lleva tan mal camino. Ni sus pasos son tan cansinos. Y proyectos como el de Granada tienen mucho que ver en eso. Nos vemos de aquí en un año.

La polémica está servida después del documental sobre superhéroes que Canal Plus emitió la noche del lunes 25 de Febrero. Todos los aficionados al género expectantes delante del televisor o dando la paliza a familiares y allegados para conseguir una copia del reportaje en cuestión, para, ¿cómo sería su sorpresa!, encontrarse con un repaso ligero sobre el género, lleno de tópicos y desinformación, en que el mayor protagonismo lo ocupó Españísima, la particular heroína cañí imaginada por Carlos Recio. La indignación generalizada, por supuesto, y algunos ya piden venganza. ¿Se imaginan un hipotético enfrentamiento entre Españísima e Iberia inc? En la España de Aznar los superhéroes andan revueltos...

GUÍA DEL CÓMIC
WWW.LAGUIADELCOMIC.COM
VOLUMEN #3 GRATUITA NÚMERO ESPECIAL

Guía del cómic no se hace necesariamente responsable de la opinión de sus redactores y colaboradores. Prohibida la reproducción total o parcial del contenido de esta publicación sin la autorización escrita de los propietarios del copyright

## SUPERHÉROES POR LUIS DURÁN

**Luis Durán**
Empezó una febril actividad fanzinera y editorial (en Tmeo se estrenó con *Perry Mason*) a los 16 años, y casi veinte años después acaba de publicar *Vanidad* de la mano de Sinse Nitido, obra por la que ha sido nominado al Saló de Barcelona de este 2002 como mejor guionista y autor revelación. En los últimos dos años hemos podido disfrutar de auténticas joyas suya como *Solsticio*, *Nabo* o *El Vuelo del Caracol* bajo el sello de Mancuso Cómics, y actualmente prepara lo que será su primer libro para ediciones De Ponent.

guíadelcómicespecialsalóndegranada2002esunapublicaciónde UNDERCÓMIC ediciónydirección CHRISTIANOSUNA coordinación LUISJ.MENENDEZ direcciónde arte TOMIOSUNA
ilustración LUISDURÁN maquetación LUISJ.MENENDEZ colaboradores LUISARGEOignacioarmadaMANUELBARTUALjuliánclementeOSCARGUALbreixoharguindeyÁLVAROPONS
©detodoslostextoseilustracionespropiedaddesusrespectivosautoresy/oeditores
impresiónFORUMCALIDADdepósitolegalM-12.109-1999issn1575-1597undercómicAugustoFigueroa171ºizda.28004Madrid(España)915211057editorial@undercomic.com

# GRANADA 2002 - COMIENZA LO BUENO

**Por Álvaro Pons**

ilustración por Luis Durán

**Primer Salón del año y séptimo de su andadura. Con Granada ya no se puede andar con zarandajas: hablamos de un encuentro plenamente consolidado, con éxito de público y organización solvente. Vamos, algo más que un mero aperitivo para abrir boca al megaevento comiquero por excelencia que se desarrollará un mes después en Barcelona. Porque Granada es el mejor ejemplo de lo que la pasión de los aficionados puede conseguir a poco que tenga el apoyo de las instituciones públicas, y una vez más ha sabido combinar tebeo patrio e internacional, clasicismo y vanguardias, superhéroes y manga. Una oferta pues variopinta y atractiva: Peter Bagge, Paco Alcázar, Minetaro Mochizuki, Jesús Merino, Carlos Pacheco, Miguel B. Núñez, Miguelanxo Prado, Eric Reynolds, Mauro Entrialgo, Jesús Cuadrado, Enrique S. Abuli, Calpurnio... De buena parte de todo ello tienes información en estas páginas.**

### ENRIQUE SÁNCHEZ ABULÍ

Abulí es una de las personalidades más omnipresentes del tebeo español de las últimas décadas: desde la traducción de infinidad de obras en los más variados idiomas a sus guiones de series famosas de varios autores españoles, su labor en el campo de los tebeos se desparrama por infinidad de editoriales españolas y extranjeras. Este trotamundos del tebeo comenzó su carrera como guionista ya en los años 70, aunque la fama le llegue de la mano de sus producciones con Toutain y, sobre todo, con su creación *Torpedo 1936*, iniciada con Alex Toth y posteriormente continuada por Jordi Bernet, con el que mantendría una fructífera relación profesional que dio lugar a 15 volúmenes de la serie Torpedo y otras obras como *De vuelta a casa* o las *Historias negras*. Sin embargo, su trabajo como guionista no se restringió a su relación con Bernet, sino que creó también series para otros dibujantes como Garcés (*Demasiado humano*), DasPastoras (*Kafre*) o Geniés (*Alex Mágnum*). Si su labor como guionista es impresionante, no menos importante es su labor como traductor, siendo el responsable de la traducción de muchas de las series más importantes del tebeo francés, italiano y americano.

### CARLOS PACHECO

Si hay alguien a quien los chavales que quieren dedicarse a esto de los tebeos en este país los consideran un ejemplo a seguir, un héroe idolatrado, un espejo dónde reflejarse, ese es Carlos Pacheco. Este gaditano es para muchos el ejemplo vivo de cómo llegar a la fama mundial con un trabajo tenaz. Comenzó su carrera a través de concursos de Toutain y con colaboraciones esporádicas en Forum, que fueron convirtiéndose en permanentes al convertirse en portadista habitual de series como *Clásicos Marvel*. Poco después, saltó a Marvel UK donde realiza los lápices de *Dark Guard*, la serie estrella de la filial británica. A partir de aquí su ascenso es meteórico: en DC pule su estilo con la serie *Flash* y de ahí pasa a Marvel, consolidándose como uno de los dibujantes más apreciados por el público USA, lo que le lleva a pasar por todas las grandes series USA y trabajar con los mejores guionistas, como Busiek en *Avengers Forever* e incluso conseguir colocar un equipo netamente español en *Los 4 fantásticos*. Su trabajo en los USA no le impidió ser el impulsor de una de las series más famosas de la colección Laberinto de Planeta Agostini: *Iberia Inc*. En la actualidad trabaja para DC y está ligado a la editorial Dolmen.

### JESÚS MERINO

El nombre de este granadino está fuertemente ligado a la figura de Carlos Pacheco por ser su principal entintador. Sin embargo, ha tocado muchas facetas en el mundo del tebeo, desde librero a guionista de sus propias obras. Ha trabajado en la línea Laberinto tanto con una serie propia, *Anibal Gris*, como dibujando un guión ajeno en *Jake Mate* y *Triada Vértice* o entintando en algún número a Rafa Fonteriz en *Iberia Inc*. Posteriormente su trabajo se liga a Pacheco, al ser el entintador de trabajos tan famosos como *Avengers Forever* o *Los 4 Fantásticos*.

### PACO ALCÁZAR / MIGUEL B. NÚÑEZ

Paco Alcázar y Miguel B. Núñez vienen a Granada en calidad de editores de *Recto* y como miembros de Humbert Humbert, un proyecto musical que presentarán en el Salón. Pareja de hecho más que matrimonio pues, ya que sus carreras han discurrido por caminos diferentes hasta ahora. Alcázar comenzó publicando en fanzines como *La Comictiva* o *Monográfico* a principios de los 90 antes de publicar sus primeras obras con Suberfuge: fue entonces, con títulos como *Porque te gusta* o *Moho*, cuando se le relacionó con autores interesados por el gore y el splatter, pese a que lo suyo tenía más de psicológico que de sangriento. Ha demostrado su singularidad con *Todo está perdido*, obra por la que ha sido nominado a los premios del Saló 2002.

Miguel B. Núñez tiene una amplia trayectoria fancinerosa a sus espaldas hasta que publica el autobiográfico *M*, una obra que le emparenta con autores galos por entonces aún no reconocidos en nuestro país. *Demonios internos* o *Interferencias* darán nuevas perspectivas a esa propuesta para firmar posteriormente dos títulos de aventuras y ciencia ficción (*El último hombre* y *Strozeck*) y dibujar *Soy una chica* los dos últimos años para la revista *El Víbora*.

### MIGUELANXO PRADO

Este coruñés inicia su trabajo profesional de la mano de Toutain, después de haber pasado por un buen número de fanzines como el prestigioso *Zero*. La famosa revista *1984* ve sus primeras obras *Fragmentos de una enciclopedia délfica* y *Stratos*, obras de ciencia ficción, un género de moda en los ochenta y que sirven a Prado como banco de pruebas de su estilo, que se va decantando hacia un estilo propio de humor surrealista en series como *Quotidania delirante* o *Crónicas incogruentes*. Su paso a Norma Editorial coincide con una madurez de su estilo y un cambio de interés hacia temas más íntimos que tocaría en series como *Trazo de tiza* o en las historias cortas que conforman el álbum *Tangencias*. Su interés por todo aquello que tiene que ver con el tebeo le lleva a experimentar con la animación, siendo fichado por la factoría Spielberg para los diseños de animación de la serie *Men in Black* y posteriormente a cambiar radicalmente de tarea al dedicarse a la dirección del salón del cómic de la Coruña *Viñetas desde o Atlántico*.

### CLERKS
**Kevin Smith, Jim Mahfood, Phil Hester, Andre Parks**
**Planeta DeAgostini**

Tras más de un intento por parte de la mayoría de editoriales de nuestro país, parece ser que finalmente ha sido Planeta la que se ha llevado el gato al agua consiguiendo los derechos de publicación del material producido por el cineasta independiente Kevin Smith para la no menos independiente Oni Press antes de su paso a Image Comics. Planeta da comienzo la publicación de todo este material con *Clerks*, que recopila los tres números especiales de mismo nombre publicados originalmente en Estados Unidos, escritos todos ellos por Kevin Smith y dibujados por Jim Mahfood, Phil Hester y Ande Parks. Sin tratarse ni mucho de menos de un tebeo notable, la lectura del tebeo resultará, como poco, curiosa para todos los aficionados al cine del de New Jersey. Y es que Smith no se limita a escribir meras adaptaciones de sus películas: lo narrado en los comics tiene la misma validez que lo contado en las películas, de forma que éstos complementan lo relatado en la pantalla grande, llegando a completar, en determinados casos, algunos "huecos" (la historia dibujada por Phil Hester, por ejemplo, muestra una escena no vista en el primer film del cineasta). Un producto para fans, gamberro y entretenido a ratos... pero poco más. **Manuel Bartual**

### RECTO
**Alcázar, Berrio, Martín, Solís, Mattique, Max, Núñez, Olivares.**
**Under Cómic**

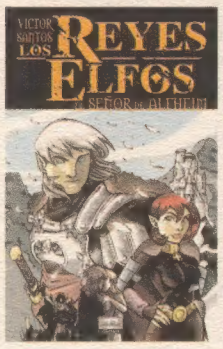
Parece ser que *Recto* está encaminado a convertirse en un proyecto de calado en la línea de *Nosotros somos los muertos*, una revista de periodicidad semestral que aúne a buena parte de los más importantes autores del underground nacional. Al menos esa es la apuesta de Miguel B. Núñez y Paco Alcázar co-editores y responsables de la revista, al tiempo que máximos protagonistas entre una selección de ensueño. Las historias giran en torno al mundo del tebeo: así Paco Alcázar desarrolla una historia larga en que Dios se convierte en un tiránico y fascistoide editor al que vender su alma, Núñez desarrolla una serie de páginas en que reflexiona sobre diferentes aspectos del mundillo con su habitual mordacidad, Martín relaciona música y cómic a través de los ratones Big Whack, Max ironiza sobre los tebeos eróticos, Solís se abandona a los recuerdos de la infancia y Berrio nos regala uno de sus habituales episodios costumbristas. Queda pues espacio para el diseño elegante trasladado a la historieta de Otto Mattique, y Olivares, que se desmarca del resto aportando dos *Cuentos de la Estrella Legumbre*. Divertido, variado y de una calidad evidente (basta echar un vistazo al listado de colaboradores), a este proyecto no le resultara difícil recabar apoyo de crítica y público a poco que tenga cierta continuidad. ¡Ah! Se me olvidaba: el tebeo viene acompañado del primer disco de Humbert Humbert, en realidad los mismísimos Núñez y Alcázar dándole al soul punk tecnificado. ¿Quién da más? **Luis Argeo**

### MUERTE, EL ALTO COSTE DE LA VIDA
**Neil Gaiman, Chris Bachalo**
**Norma Editorial**

Gaiman borda con maestría una historia que parte, como otras muchos de sus guiones, de la leyenda de la encarnación en un mortal de la Muerte. Y a partir de ahí, contrapone el mundo personal y complejo de un adolescente con el de otra adolescente que en apenas un día debe gozar de todos los placeres de la vida. Y de ese enfrentamiento, de unos diálogos brillantes y pensados, surge un esbozo genial que con sencillez pasmosa nos habla de los conflictos que ocurren en el extraño paso entre infancia y madurez. El joven Sexton se encuentra en un día con todos sus problemas: el sexo, la relación con los demás, la muerte... Y todos los problemas son contrastados con la vitalidad de alguien que no ha podido vivir esos aspectos y que los disfruta como un niño que abre por primera vez los ojos al mundo, lo que le permite relativizarlos o agravarlos, en suma, darles su adecuada dimensión. Un reflexión profunda y dura sobre aquellas cosas que realmente son importantes en la vida, visto desde la óptica de alguien que ve acabar todas las vidas y a quién, además, lo único que le falta es precisamente la vida. Un tebeo sencillamente delicioso. **Álvaro Pons**

### LOS REYES ELFOS
**Víctor Santos**
**Dude**

Dude recopila la serie de dos números que conforma *Los reyes elfos*, y que en su día fuera publicada por los valencianos 7 Monos. Una reedición, por cierto, de lo más oportuna, puesto que su autor, Víctor Santos, acaba de ser nominado como Revelación cara a los inminentes premios del Saló de Barcelona. Así que esta se convierte en una excelente oportunidad de recuperar esta obra, en un contexto tan propicio a la fantasía heroica y las historias mitológicas como el que se ha producido a propósito del éxito de *El señor de los anillos*. El gran éxito de Santos reside en su capacidad para proponernos un mundo que fascinará a partes iguales a aficionados al rol que a adictos a la literatura histórica y fantástica, quienes encontrarán al mismo tiempo un componente lúdico que hace cabalgar más que avanzar esta historia, y otro lado que revela a Santos como un erudito en la materia. Para ello convierte a Ehren, el elfo errante, en protagonista absoluto, en vehículo para conducir un argumento que discurre a través de intrigas de palacio, pactos diabólicos y luchas fraticidas. **Luis Argeo**



### CUTTLAS: EL SIGNO DE LOS TIEMPOS
**Calpurnio**
**Glénat**

Uno de los fenómenos del tebeo en España durante los últimos años estrena recopilatorio en Granada. Calpurnio es, a estas alturas, uno de esos hombres ineludiblemente ligado a un nombre, a una obra, en definitiva a un personaje, por mucho que intentara sacarse de encima asesinándolo a principios de los años noventa. Cuttlas se ha convertido en fenómeno de masas, en esa alternativa inteligente al frívolo Fido Dido, minimalista y sintético como sus adorados Kraftwerk, reflexivo y ácido al tiempo que sus historias se convierten en material de consumo rápido desde las páginas del suplemento de tendencias por excelencia. Esa es la paradoja de un pesonaje que se enfrenta ahora a su mayoría de edad: después de haber protagonizado cortometrajes de animación, series de dibujos animados y campañas publicitarias de automóviles de alto standing, a Cuttlas sólo le queda un reto por alcanzar: dignificar el tebeo situándolo en unas cifras de ventas propias de otras industrias del entretenimiento. Y así el crítico se convierte en criticado, punta de lanza que juega en la misma liga que la Cebolla Asesina (si bien su carisma lo señala más inteligente y atractivo). La ultima recopilación de las páginas publicadas en *El país de las tentaciones* después de *El bueno de Cuttlas*, *Cuttlas, el hombre del oeste* y *Cuttlas, el pistolero molecular* así lo muestra. **Luis Argeo**

CARTOON NETWORK PRESENTA UN NUEVO ESPACIO
TOONAMI
DOS NUEVAS SERIES DE MÁXIMA ACCIÓN
SAMURAI JACK
OUTLAW STAR
CARTOON NETWORK
da en el centro de la acción con OUTLAWSTAR y SAMURAI JACK. Dos nuevas series concentradas en TOONAMI, el nuevo espacio de Cartoon Network dedicado a la animación más trepidante. A partir del 13 de Marzo, todos los Miércoles a las 22.30 h. ¡No te lo pierdas!
DISPONIBLE EN QUIERO TV, OPERADORES DE CABLE Y EN SATÉLITE CANAL DIGITAL

# IMPORTACIÓN DE PRIMERA

Por Breixo Harguindey

**De todos los nombres que se dan cita en este Salón de Granada pocos despiertan tanta espectación como Peter Bagge, Eric Reynolds y Minotaro Mochizuki. O lo que es lo mismo: dos representantes de la vena más gamberra e inspirada del underground americano, y uno de los nombres imprescindibles para explicar el resurgir del manga como género. Unas notas biográficas servirán para acercaros a ellos**

## PETER BAGGE

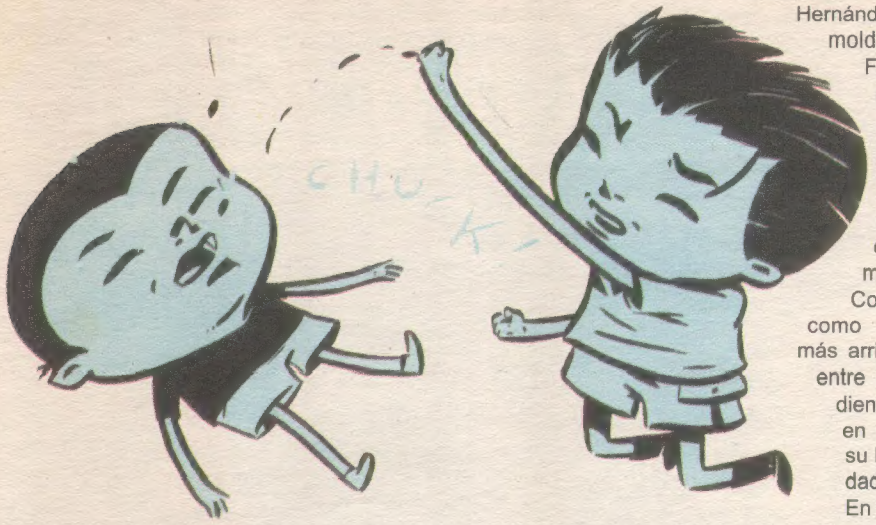
Peter Bagge nació el 11 de Diciembre de 1957 en Peekskill, Nueva York, y pronto entro a formar parte del universo del cómic underground de su ciudad. Mientras estudiaba en la legendaria School of Visual Arts (en la que impartían clases Kurtzman y Spiegelman) conoció a John Holmstrom, antiguo editor del fanzine *Punk*. Juntos realizaron tres números del tabloide *Comical funnies* (1980-1981) en el que debutó su grupo de personajes más famosos, la familia Bradley.

Seguidamente, Peter Bagge comenzó a colaborar en *Weirdo*, el magazine de Robert Crumb. En 1983 sustituiría a Crumb como editor, prolongando esta tarea a lo largo de 8 números, del 10 al 18. En esos tres años, Bagge integraría en la revista a la mayoría de los dibujantes que luego formarían el cómic alternativo.

A partir de entonces, Bagge optaría por desarrollar sus propios proyectos con la editorial Fantagraphics. Entre 1985 y 1989 publicaría 15 números de su propia y exclusiva revista, *Neat Stuff*. Y, entre 1990 y 1998, 30 números de *Hate*. El talento del autor unido a sabias decisiones editoriales (el formato comic-book, el color a partir de 1994) convirtió a este título en estandarte del cómic alternativo traducido, hoy ya, a 10 idiomas y con múltiples recopilaciones.

En los últimos años, Peter Bagge ha dado el salto profesional realizando tanto historietas como cortos de animación, tanto propios como de encargo, para empresas como DC Comics (*Yeah!* con guiones de Beto), Adobe Software (tira semanal en internet), Suck.com, Toyota o NBC.

## ERIC REYNOLDS (FANTAGRAPHICS)



A contar desde la fundación de *The Comics Journal*, este año Fantagraphics cumple un cuarto de siglo. No obstante, las primeras publicaciones regulares de historieta de la editora de Gary Groth y Kim Thompson datan de 1982 cuando su sede todavía se encontraba en Nueva York. *Love and Rockets* de los hermanos Hernández definiría el molde de Fantagraphics a lo largo de esa década: el formato de revista o antología.

En 1984 la editora se movería a Connecticut ya como una de las más arriesagadas de entre las independientes pero aún en búsqueda de su lugar e identidad específico.

En 1986, tras la crisis del blanco y negro del mercado independiente la editora define sus perfiles abandonando la producción de género y dos años después se mueve, con un agudo sentido de la anticipación, a la ciudad de Seattle. En 1990 dos de sus títulos, *Hate* de Peter Bagge y *Eightball* de Dan Clowes, fundarían el cómic alternativo adoptando significativamente el formato tradicional de comic-book. Ese mismo año Fantagraphics crea su flotador de emergencia, la línea porno Eros. Un año después explotará el fenómeno Nirvana. Paulatinamente, otras pequeñas editoriales como Drawn and Quaterly, Black Eye y High Water Books (cada una con su identidad específica) se unirían para conformar la galaxia alternativa

El estreno mundial de *Ghostworld* confirma que Fantagraphics vive hoy su etapa de madurez. Por una parte, la editora agrupa a la casi totalidad de los antecesores del alternativo como, tras el cierre de *Kitchen Sink*, Crumb y Burns. Por otra, sus autores genuinos han iniciado proyectos más ambiciosos ya fuera de la editorial bien en el campo de los comics mainstream (Beto), la animación (Bagge) o el cine (Clowes). Tras el modelo de la revista y el comic-book esta fase adulta se caracteriza por el prestigioso formato del libro cuyo mejor ejemplo son las recopilaciones de Joe Sacco y Chris Ware.

## MINETARÔ MOCHIZUKI

Minetarô Mochizuki nació el 29 de Enero de 1964 en Yokohama (Nakagawa) y desde los 19 años se ha dedicado al manga, siempre vinculado a la revista *Young* de la editorial Kôdansha.

Sus trabajos son breves y escasos (en términos japoneses) pero de gran calidad. Estos abordan todo tipo de géneros desde la comedia de *Bataashi kingyo* (*Peces de colores agonizantes*, 6 tomos) hasta el drama laboral con *Ocha no ma* (*La sala de té*, 3 tomos) pasando por el rock and roll en *Bikemen* (4 tomos).

Sin embargo, la reputación profesional de Mochizuki se formó a partir de su revolucionaria incursión en el género del terror con *Zashiki onna* (*La mujer de la sala de estar*, 1 tomo) considerado un clásico instantáneo. Esta historieta dio pie a su primera obra monumental, *Dragon-head*, de unas 2000 páginas organizadas en 10 tomos. Tras serializarse entre 1994 y el 2000 y recibir un accésit como mejor manga de ese año en los Premios Culturales Osamu Tezuka, *Dragon-head* ha supuesto el salto internacional en la carrera de Mochizuki, siendo publicada tanto en Oriente (Japón/Corea/Taiwan) como en Occidente (Francia/España/Alemania).

Cabe añadir que, al menos, una de sus obras dramáticas, *Samehada otoko to momoshiri onna* (*El hombre de piel de tiburón y la mujer de trasero de melocotón*, 1 tomo) fue adaptada como película de acción real en 1999 para su exhibición cinematográfica.

# MUNUERA

## Delcourt y un señor de Murcia

**Por Oscar Gual**

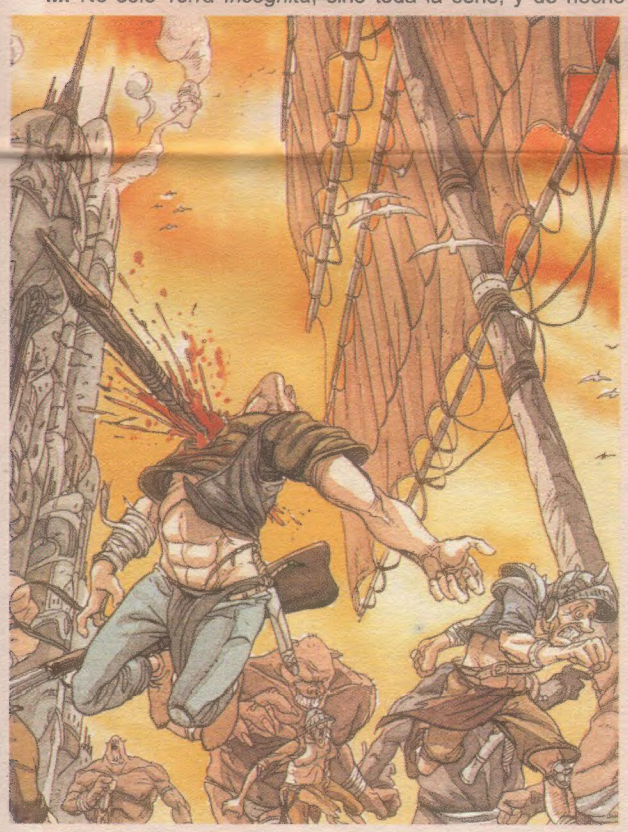
Dice acertadamente el refrán que nadie es profeta en su tierra, y en esto de los tebeos menos aún. Seis años después de su debut entre los grandes llega a España el primer tebeo de Jose Luis Munuera, un murciano afincado en Granada que trabaja para Francia. Para quien ya lo conociera, desgraciadamente poca gente, esta entrevista le servirá para recordarle, y para el resto para descubrirle.

**Guía del Cómic:** ¿Cómo valoras con la perspectiva del tiempo transcurrido desde tu desembarco en Francia, el espectacular salto adelante que hay entre publicar *Charles Norton* a trabajar para Delcourt?

**Munuera:** Básicamente, como el salto que hay de ser un aficionadillo con pretensiones a un profesional en ciernes. Ser un profesional significa, además de que te ganas más o menos la vida haciendo tebeos, que has de lidiar con las componendas propias del negocio. Tarea difícil y que casi es un oficio en sí misma (de ahí el sentido de los agentes, con los que, dicho sea de paso, yo jamás he tenido el menor trato). Esto, que puede parecer poca cosa, es enorme para alguien que empieza y que además lo hace en un mercado duro, manejando una lengua que no es la suya (al principio yo no hablaba ni media palabra de francés) y bastante acojonado con el Mihura que le había tocado lidiar (y que me dio unas cuantas cornadas, conste).

**GdC:** Teniendo en cuenta que antes de *Los Potamoks* sólo habías editado aquellas 24 páginas ¿consideras *Terra Incognita* como una obra de aprendizaje? De hecho, y como descubriremos en España en breve, la evolución de tu dibujo entre los tres álbumes es considerable.

**M:** No solo *Terra Incognita*, sino toda la serie, y de hecho



todos los libros que he publicado hasta el momento pueden tranquilamente considerarse obras de aprendizaje. Hay algunos dibujantes que con veintipocos años ya están hechos, completamente cuajados, que hacen un trabajo intachable (por ejemplo, hummm... Germán García). Otros, y yo pertenezco a esta categoría, necesitamos bastante más tiempo para llegar a hacer algo siquiera medianamente digno. Aprendemos despacio, a base de publicar. Probablemente la única cosa de la que me vanaglorie es de que evoluciono un poco en cada álbum. Solo un poco. Tampoco pertenezco al grupo de dibujantes epatantes que generan una horda de fans a los cinco minutos de empezar. Las cosas de palacio van despacio, al menos en mi palacete. Y lo prefiero así, además. Esa es la razón por la que nunca reviso mis trabajos anteriores: me da demasiada vergüenza. Esa es también la razón de que no me haga tanta gracia como pudiera parecer el que se publiquen a estas alturas *Los Potamoks* aquí. Para mí son como una novia de adolescencia a la que vuelves a encontrar pasados varios años (y varias otras novias): la recuerdas con cariño pero ya no tienes nada en común con ella. Solo puedo hablar apasionadamente de mi pasión presente, y esa siempre es el álbum en curso. Los anteriores, bueno, ahí quedan, como las deposiciones de un elefante que marcan su rastro. Pero ya no me pertenecen: han sido digeridas, excretadas y olvidadas.

**GdC:** Además, y por si todo lo anterior no fuera suficiente, tu manera de trabajar tuvo que cambiar totalmente: plazos de entrega, utilización del color, textos en francés y un guión ajeno, dentro de lo que cabe. En general ¿fueron experiencias difíciles?

**M:** Sí. Rotundamente. Y además coger el punto al rollo franco belga, con un puñado de viñetas por página, tendencia al plano general... uf. Fue la hostia. Terriblemente jodido y enormemente divertido. Esos tres libros fueron un master en toda regla, y no solo en el aspecto gráfico, que también.

**GdC:** Respecto a tu utilización del color en la primera entrega, he podido leer que una vez acabado no estabas demasiado satisfecho...

**M:** Es que el color, amigo, es la hostia. Un oficio en sí mismo. Todavía ando dándole vueltas al asunto porque los franceses tienen un código cromático que tiene poco que ver con el nuestro. No conozco a ningún dibujante español que no haya tenido problemas con el color trabajando para Francia. Bueno, a Juanjo, pero es que, a ver qué pegas se le pueden poner a sus páginas, las mires como las mires.

**GdC:** Joann Sfar es ahora un autor de prestigio gracias a *La Mazmorra*. Su carrera no es excesivamente larga, se puede decir que ambos habéis crecido con *Los Potamoks*. ¿Cómo ha sido trabajar con él?

**M:** Trabajar con Joann ha sido una suerte, una bendición, un auténtico privilegio. Es una fuerza de la naturaleza. Un volcán. Colaborar con él nunca es aburrido, porque siempre te sorprende y porque además tienes que estar muy alerta para que no entre en erupción y te pille a contra píe. También es muy complicado, porque lidiar con una personalidad tan enorme tiene su miga. Pero siempre ha sido divertidísimo. Además de un creativo excepcional, es un tipo razonable y honrado con el que se puede discutir tranquilamente. Y del que se aprende mucho.

**GdC:** Sería impensable que un comic-book americano de éxito, realizado por un español, tardara seis años en aparecer en castellano. ¿Porqué, en cambio, hemos tenido que esperar tanto para poder leer *Los Potamoks* en condiciones?

**M:** Pues porque, uno: tampoco es la hostia y, dos: aunque se ha vendido bien en Francia, tampoco ha arrasado, ni mucho menos. Lo que a mí me sorprende es que el Navarro sea tan suicida, el tío, y además lo saque en tapa dura. En fin, yo se lo agradezco, pero me da cargo de conciencia.

**GdC:** ¿Crees que el camino que has seguido tú, orientando tu carrera hacia Francia, al igual que Ana Miralles o Juanjo Guarnido, por ejemplo, es factible para los dibujantes españoles?¿El futuro de la historieta española está en el extranjero?

**M:** Quiero creer que no, que aquí por fin habrá una industria sólida capaz de cobijar a tanto y tan brillante talento como hay. Pero me temo que, efectivamente, el que no publique fuera, no publicará nunca y nunca vivirá de los tebeos. Tan poco es tan grave: si exportamos embutidos y tomates no veo porque no vamos a exportar dibujantes. Y sí, creo que es perfectamente factible para un dibujante español publicar en Francia. A las pruebas me remito, para el año próximo varios dibujantes jóvenes y prácticamente inéditos aquí publicarán su primer libro en Francia. Y yo mismo soy un buen ejemplo de cómo con más voluntad que talento se puede conseguir lo que uno pretende. Así que, a moverse, coño, que tenemos una tranquilidad en este país nuestro que para qué y andamos todos esperando a que venga "alguien" a descubrirnos y a sacarnos las castañas del fuego.

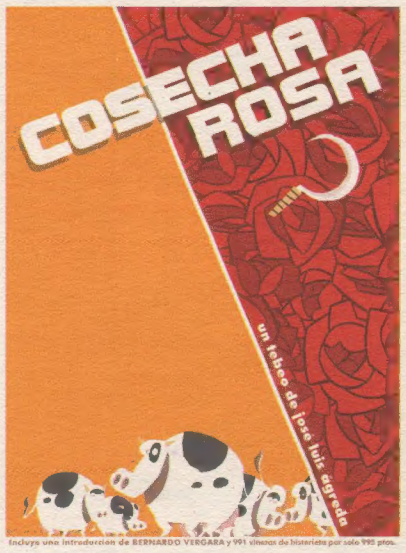
**GdC:** A pesar que trabajas para la industria francesa casi desde el principio de tu carrera, ¿mantienes algún contacto con los editores españoles?

**M:** Pues no.¡Si es que fueron ellos los me dijeron que me diera el piro!

**GdC:** ¿Cuáles dirías que son las mayores diferencias entre el mercado franco-belga y español franco-belga y el español?

**M:** A parte de las obvias (cifras de venta, volumen de negocio, número de novedades por mes y que al autor además de publicarle, le paguen- lo que por estos fueros es casi pintoresco-) me parece que la principal diferencia viene de la parte del lector, que es mucho más general, ecléctico y, de hecho, LECTOR. Aquí, el noventa por cien de los lectores son fans y el público general que se acerca al medio, sin necesidad de ser un freak, es muy escaso. Además está el problema de la distribución, el que los tebeos solo se vendan en librerías especializadas... En resumen, los tebeos aquí son un gueto cultural y allí se entienden como una parte más (y no la menos rentable, ni la menos inteligente) del mundo editorial.

alcázar · borrie · bravo · martin · matique · max · muñoz · olivares · solis
recto
La linea más corta entre la mente de estos autores y tu estómago solo pasa por un sitio: recto
Incluye el lanzamiento musical del año
HUMBERT
humbert
ROMAN FIRE
PacoAlcazar y Miguel B. Núñez en su faceta musical


COSECHA ROSA
un tebeo de jose luis agreda
Incluye una introducción de BERNARDO VERGARA y 991 viñetas de historieta por solo 990 ptas.

Nominada

Premio Mejor obra Salón de BCN 2002

Jose Luis Agreda

Una revisión de la novela de Dashiell Hammet en tono romantico... Una historia coral que explora la forma en que el tejido social afecta al individuo... en la que se narra de forma descarnada el fracaso personal y colectivo... la imposibilidad de alcanzar la felicidad y la busqueda de sustitutos de esta... Las vacas son el elemento externo que viene a perturbar el orden establecido y...

# SPIDER-MAN: EL SUEÑO DE UN MILLÓN DE FANS

**Por Julián M. Clemente**

Ha tenido que sudar las telarañas durante cuarenta años, pero por fin lo ha conseguido. Spider-Man, uno de los héroes más representativos de la historia del cómic, si no el que más, cuenta por fin con una película a la altura de su leyenda. La vida nunca ha sido fácil para Peter Parker, el asombroso Hombre Araña, y llegar a la pantalla grande tal vez se haya convertido en el mayor de los retos afrontados por este personaje creado en 1962 por Stan Lee y Steve Ditko en las páginas de Amazing Fantasy 15.

## UN POCO DE HISTORIA

La relación del asombroso trepamuros con lo audiovisual empezó apenas unos pocos años después de su debut en papel. Ocurrió en 1967, y los viejos aficionados todavía se llevan las manos a la cabeza. No es para menos. Producida por los estudios Grant Ray-Lawrence y estrenada el 9 de septiembre de 1967 por la cadena norteamericana ABC, la primera serie de animación protagonizada por Spider-Man contaba con unos argumentos infantiles y aburridos y una animación torpe que abusaba de los escenarios rotantes y de la repetición de escenas. En total, aparecieron dos docenas de capítulos repartidos en sendas temporadas. La serie era mala hasta decir basta, lo que no impidió que un buen número de niños (entre los cuales me encuentro, a qué negarlo) accedieran al superhéroe a través de ella. Y es que, a según que edades, no te fijas en que la mitad de cada capítulo consiste en repetir una y otra vez la misma escena, o en que los diálogos no tienen ni pies ni cabeza, o en que al uniforme arácnido le falta la mitad de las telarañas, o en que los edificios sobre los que se columpia el trepamuros son siempre los mismos.

Durante los años setenta, la experiencia continuó en el programa infantil producido por la Electric Company para la televisión pública americana. Pero si los televidentes recuerdan alguna serie en concreto de aquélla época, ésa es la de imagen real, puesta en antena a la sombra del éxito obtenido en la pequeña pantalla por el Increíble Hulk. El catorce de septiembre de 1977, la cadena americana CBS estrenará en horario de máxima audiencia el episodio piloto. A éste seguirían otros cinco capítulos en esa misma temporada y ocho más en la siguiente. Como en el caso de Hulk, la teleserie apenas recogía algunos rasgos del cómic, mientras que el bajo presupuesto no daba más que para unos efectos especiales bastante ridículos, con el protagonista escalando muros que en realidad eran suelos pintados, lanzando redes de nylon y peleando más como un karateka que como un Hombre Araña. Todo eso no impidió que Spider-Man alcanzara la gloria televisiva y la fama mundial. Nicholas Hammond, conocido intérprete de uno de los niños de *Sonrisas y lágrimas* (*The Sound of Music*, 1965) daba vida a Peter Parker. Algunos capítulos de la serie han sido recopilados en vídeo y aquí incluso llegaron a estrenarlos en cine, agrupados de dos en dos. Una producción sólo apta para aficionados con sangre fría y gran sentido del humor.

El doce de septiembre de 1981 estrenaron *Spider-Man and His Amazing Friends*, serie animada que el lanzarredes compartió con el Hombre de Hielo y Estrella de Fuego durante veinticuatro episodios. El resultado, superior al de anteriores producciones, distaba mucho de ser satisfactorio.

Por fin, en noviembre de 1994, Spider-Man consiguió una serie animada fiel al espíritu del cómic. Esta producción de la Fox estuvo en antena durante sesenta y cuatro capítulos. En España ha podido verse en Antena 3 y en Fox Kids. No deja de ser una serie para niños, pero de lo más potable que ha conseguido tener el trepamuros.

## ¿Y EL CINE?

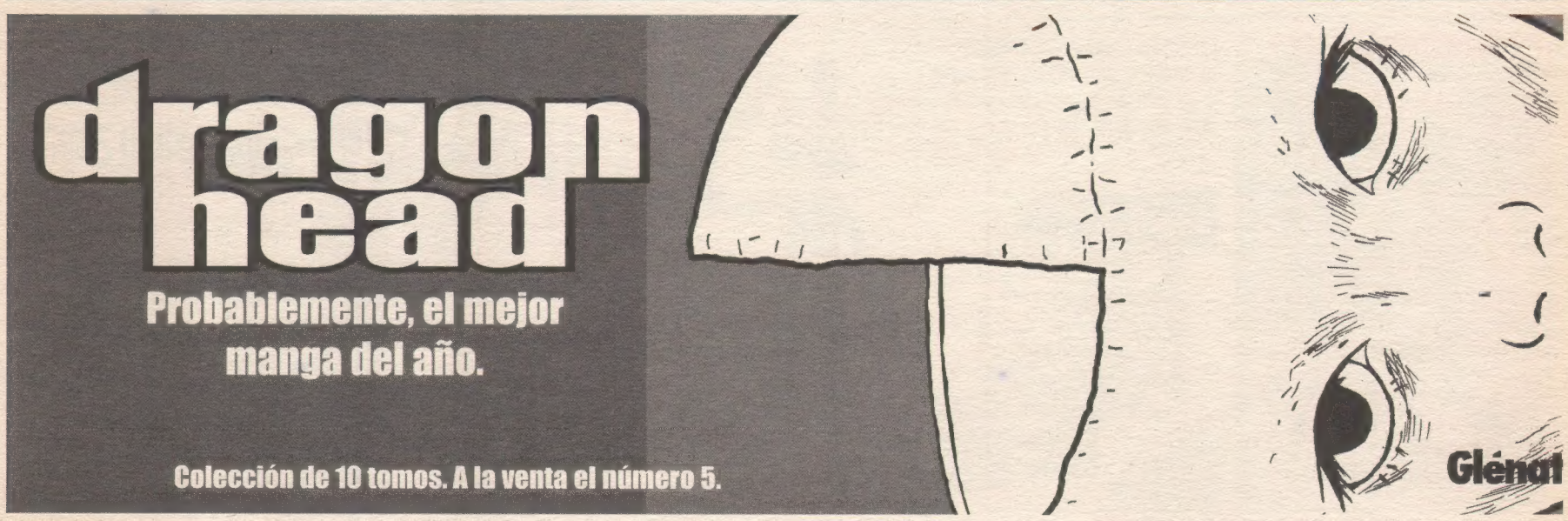
El cine mal, gracias. Al menos, hasta ahora. En los ochenta incluso llegó a anunciarse una película dirigida por Tobe Hopper (Poltergeist) que nunca llegaría a ver la luz. Más adelante, James Cameron se interesó por el personaje, e incluso preparó un tratamiento de guión que relataba tanto el origen de Spider-Man como sus primeras andanzas. Se trataba de un trabajo de sumo interés cuya lectura levantaría los ánimos de los fans más radicales. Fue idea de Cameron, por ejemplo, renunciar a los lanzarredes mecánicos que emplea en trepamuros en el cómic y sustituirlos por una telaraña biológica o sacarse de la manga un villano de creación propia que venía a aunar las personalidades de Norman Osborn o Kingpin. Detalles aparte, el Spider-Man de Cameron incidía en el drama adolescente, un elemento imperante en los primeros años de existencia del cómic y olvidado en lustros posteriores, al tiempo que plantaba la semilla de una película trepidante, un filme perfecto para el que, a través de su escasa filmografía, ha demostrado ser un director perfecto.

Por desgracia, múltiples problemas con los derechos de explotación dieron al traste con el proyecto. Durante largos años, el hipotético filme del trepamuros permaneció pendiente de lo que decidieran los tribunales. Por fin, los jueces hablaron, y lo hicieron a favor de Sony/Columbia. Con Cameron desvinculado, había que buscar otro director. El elegido fue Sam Raimi, excelente realizador multidisciplinar (*Posesión infernal, Un plan sencillo*) que se declaró lector habitual y fan absoluto del personaje. Por primera vez en su carrera, Raimi contaría con un gran presupuesto y todas las esperanzas de la productora, a la búsqueda de una franquicia millonaria que consiguiera sacarla de grandes fiascos al estilo de *Final Fantasy*. La larga espera ha tenido un lado positivo, ya que el largo tiempo transcurrido ha permitido un avance de los efectos especiales acorde con las necesidades de la película.

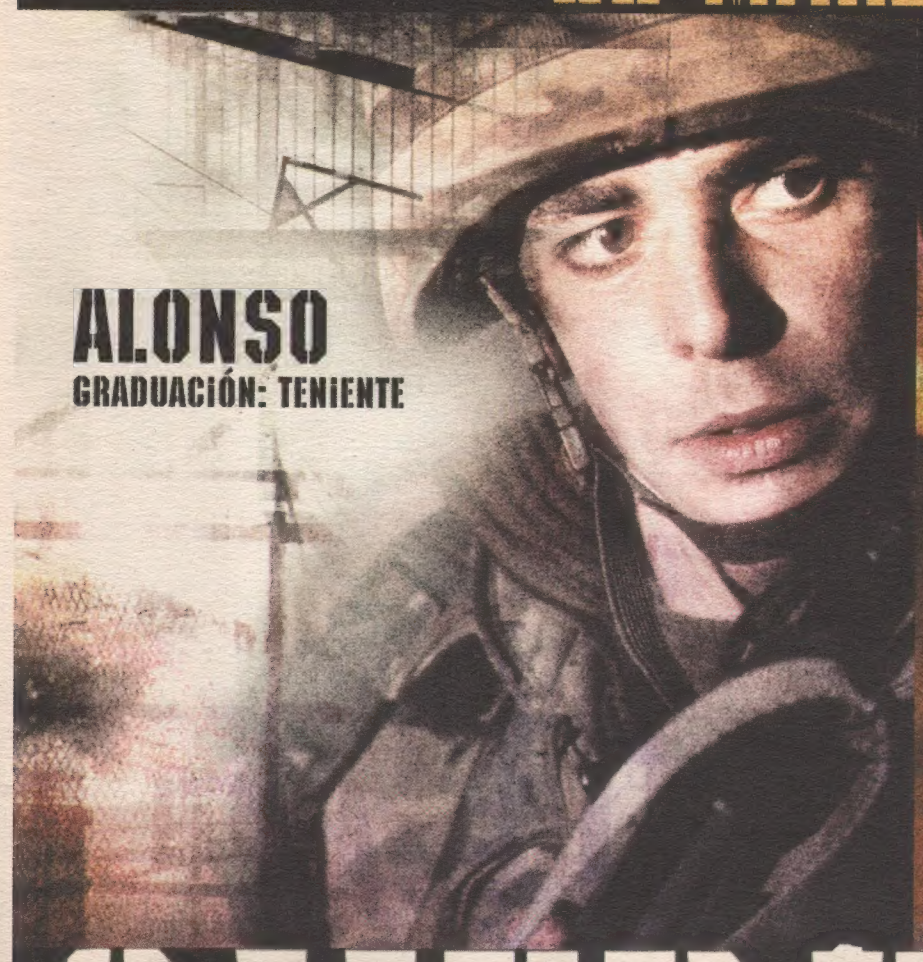
Debido a una cuestión de prestigio, los productores del filme han decidido trabajar con el tratamiento de guión escrito por Cameron. No obstante, el documento inicial ha pasado por múltiples manos que han dado mil vueltas a la historia, de la que ha desaparecido el villano creado por el director de *Titanic*, ahora sustituido por el Duende Verde. El guión definitivo tiene la firma pública de David Koepp (*Parque Jurásico*) y la firma apócrifa de innumerables correctores. ¿Qué es lo que encontramos en esa versión final de la historia? Pues la esencia del Spider-Man que muchos tenemos en la cabeza, aunque no coincida con la cronología exacta seguida por el tebeo. Porque, pese a que no fuera así desde el primer momento, la perspectiva histórica permite ahora decir que la mujer más importante en la vida de Peter Parker es, sin duda, Mary Jane Watson su (todavía) esposa, y el mayor enemigo que jamás ha conocido es, sin duda, Norman Osborn, el temible Duende Verde. Ambos personajes no formaban parte intrínseca del origen del personaje, sino que aparecieron después. Sin embargo, la síntesis llevada a cabo por la película ha tenido como consecuencia que los dos formen parte fundamental del argumento. De hecho, además de la historia propiamente dicha de Peter Parker, el largometraje incide con especial atención sobre la relación amorosa con Mary Jane y la relación psiquiátrica con Norman Osborn.

Como ocurriera con X-Men, Marvel ha optado por abrazar esta puesta al día fiel al concepto original, pero libre a la hora de interpretar los acontecimientos exactos narrados en el cómic. Prueba de ello es el cómic *Ultimate Spider-Man*, en el que se narran las aventuras de un adolescente Peter Parker que es una copia exacta del que aparece en el filme, aunque sin los polémicos lanzarredes orgánicos. Resulta evidente que el guionista Brian Michael Bendis toma como guía principal de su trabajo tanto la obra original como la actualización de la misma llevada a cabo en el guión de Cameron. Lo cierto es que, por muchas diferencias estéticas y narrativas que los lectores de Ultimate o los espectadores de la película encuentren con el Spider-Man de toda la vida, ambos productos cuentan con un importante elemento legitimador: Siguen contando, tal y como lo hacía el mítico *Amazing Fantasy* 15 de 1962, la historia de un chaval convencional que, de la noche a la mañana, consigue unos asombrosos poderes arácnidos que no harán sino complicar su vida. Y es que, por mucho tiempo que pase, el héroe creado hace cuarenta años por Stan Lee y Steve Ditko conserva toda su fuerza y vigencia.

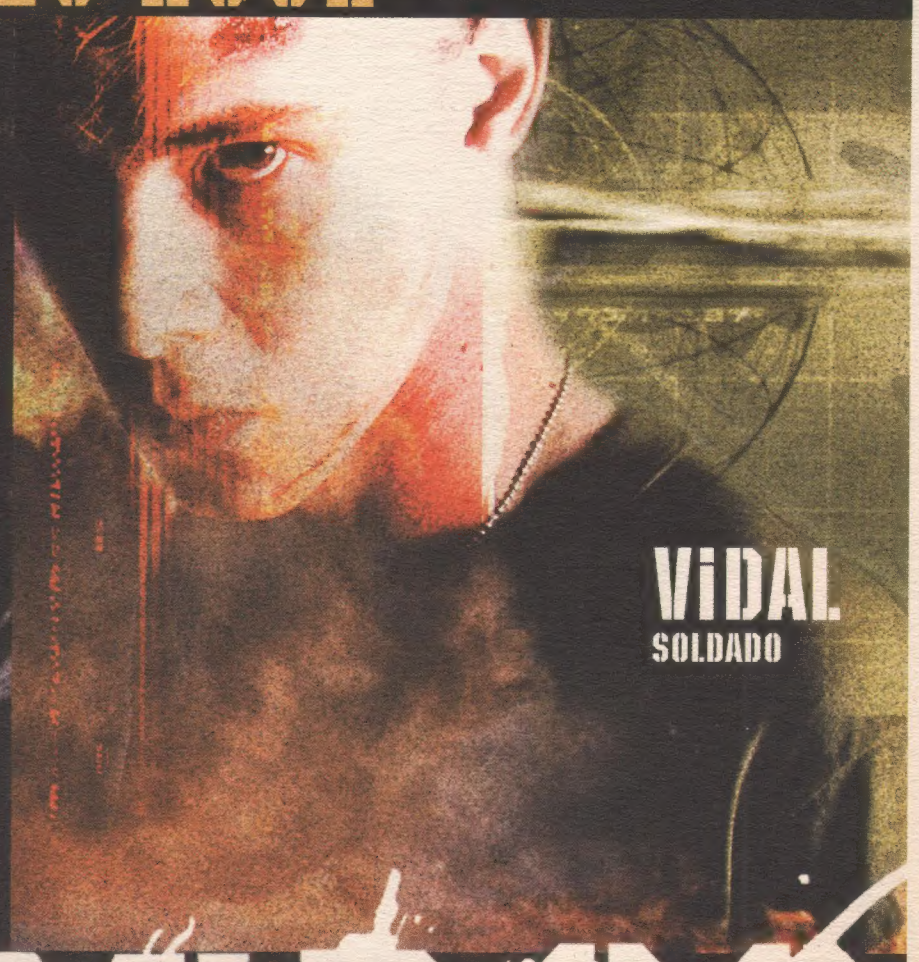
Ilustración por Luis Durán



# 22 MARZO 2002

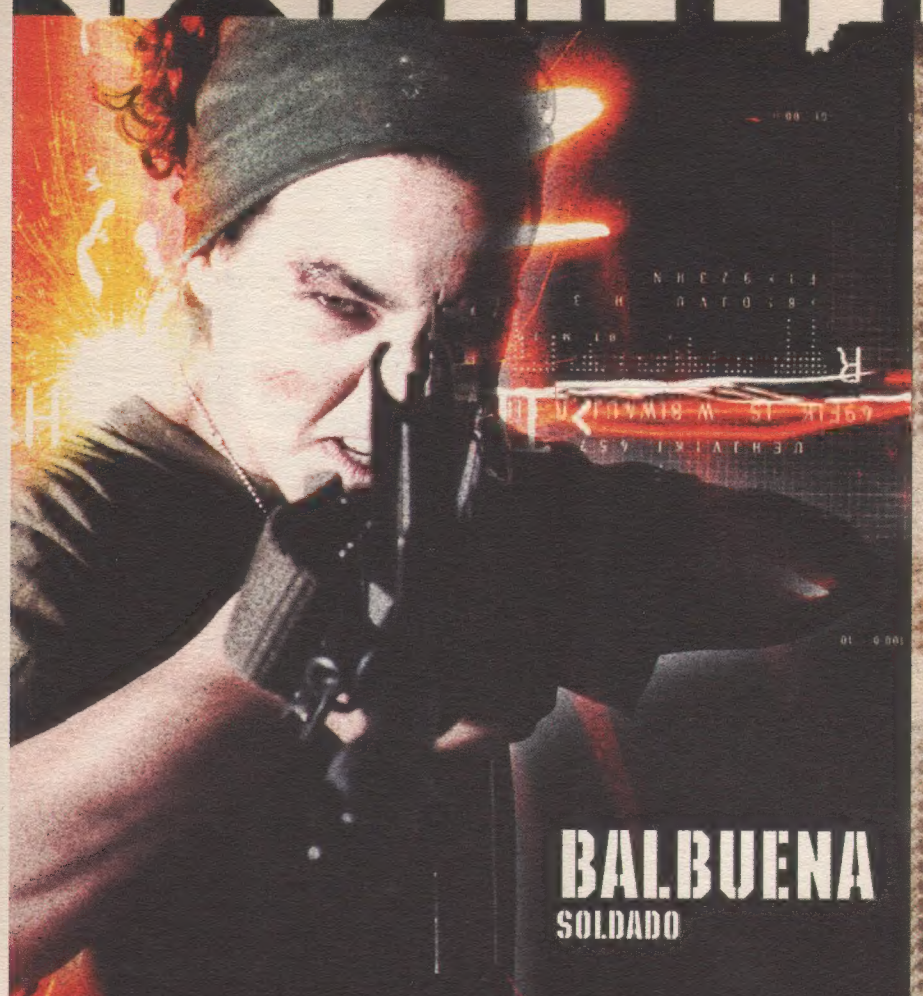


**ALONSO**
GRADUACIÓN: TENIENTE

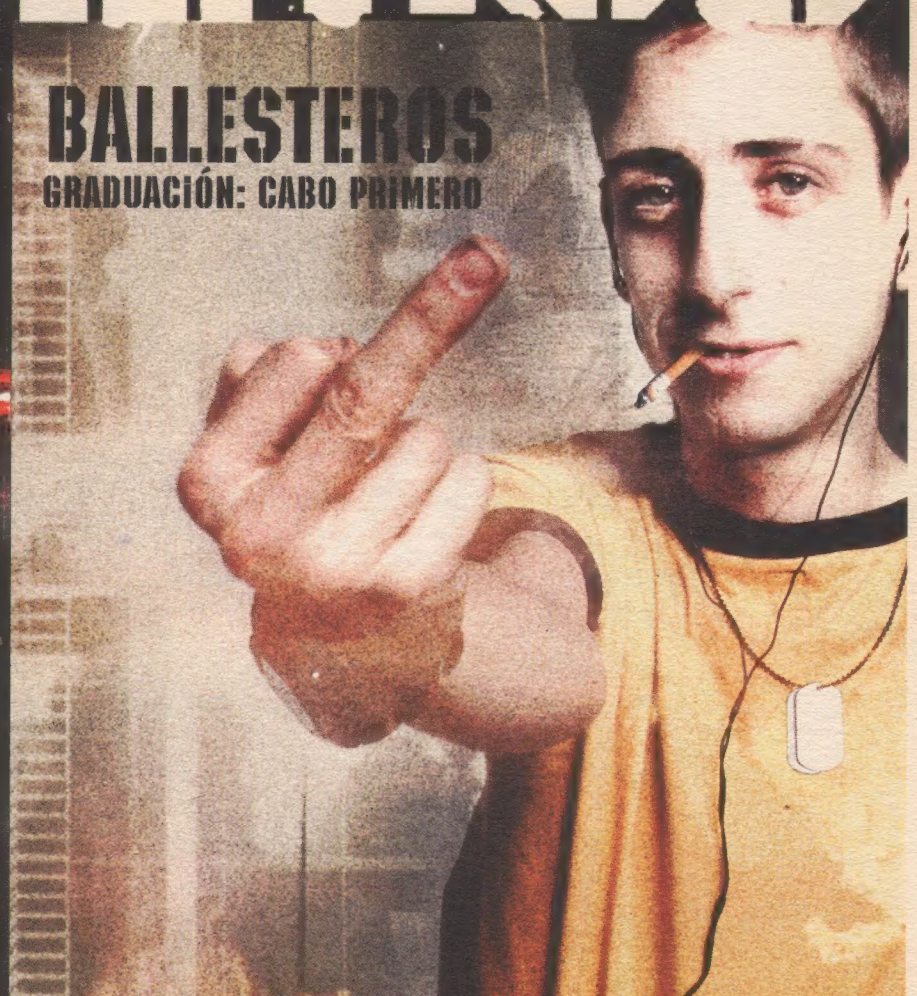


**VIDAL**
SOLDADO

# GUERREROS



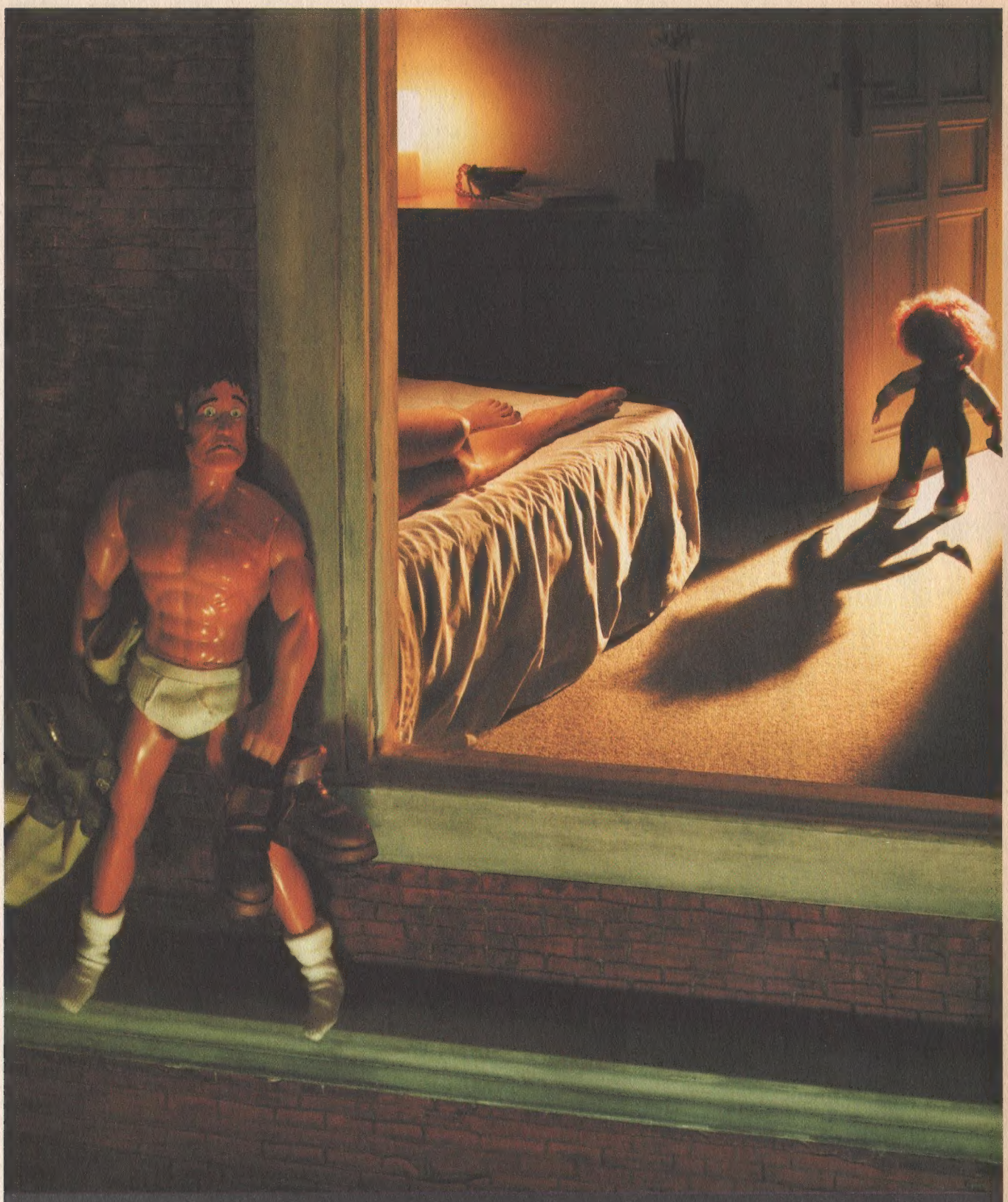
**BALBUENA**
SOLDADO



**BALLESTEROS**
GRADUACIÓN: CABO PRIMERO

WWW.GUERREROS-LAPELICULA.COM

BSO COMPUESTA E INTERPRETADA POR NAJWAJEAN
WWW.SUBTERFUGE.COM



# CHUCKY VUELVE A CASA.

Este mes, en Calle 13: "Muñeco diabólico", "Muñeco diabólico 2", y "Muñeco diabólico 3".

CALLE 13
EL CANAL DE SUSPENSE Y ACCIÓN

www.calle13-es.com

Quiero cable ONO madritel retena eteruja ABLE R MENTA RETECAL CANAL SATÉLITE DIGITAL